పురుష లక్షణం

people may forget what you said ,people may forget what you did,but they will never forget how you made them feel. - Maya Angelou

Sunday, August 12, 2012

స్క్రీన్‌ప్లే ఉపకరణాలు : ఉత్కంఠ



వినోదం(Entertainment) అనే పదాన్ని నిర్వచిస్తూ ప్రేక్షకుల హృదయాల్ని గట్టిగా పట్టుకుని మనం చెప్పాలనుకునే విషయం చెప్పే వరకూ వారిని అదే స్థితిలో వుంచగలగడమే వినోదం అని మొదటి వ్యాసంలో తెలుసుకున్నాం. ఇక్కడ హృదయాల్ని పట్టుకోవడం అంటే రకరకాల ఆలోచనలతో థియేటర్‌కి వచ్చిన ప్రేక్షకుడికి కథపై ఆసక్తి కలిగించి, ఆ ఆసక్తిని చివరి వరకూ నిలిపివుంచడమని అర్థం. ఆసక్తిని కలిగించడంలో ఉత్కంఠ కీలకపాత్ర పోషిస్తుంది. ఉత్కంఠతో పాటుగా ఆసక్తిని కలిగించే ఇతర అంశాల గురించి ఇక్కడ తెలుసుకుందాం.

ఉత్కంఠ: సమఉజ్జీలైన ఇరుపక్షాలు సమతూకం కలిగిన సంఘర్షణలో వున్నప్పుడు ఫలితంపై ఏర్పడే అనిశ్చితి, ఫలితం కోసం నిరీక్షించే ప్రేక్షకుల్లో ఉత్కంఠ కలిగిస్తుంది.

ఉత్కంఠ అవసరం ఏముంది! అని ఆలోచిస్తే - మనం ఏదైనా విషయాన్ని అనాసక్తికరంగా చెప్తే ఏమవుతుంది? చూస్తున్నవారు క్రమంగా ఆ విషయంపై ఆసక్తిని కోల్పోతారు. చెప్తున్న విషయం ఎంత ఉపయోగకరమైనది ఐనప్పటికీ అది ఆసక్తి కలిగించకపోతే దాన్ని ఎవరూ చూడటానికి ఇష్టపడరు. కనుక ఈ ఉత్కంఠ అనే ఉపకరణాన్ని సరిగా అర్థంచేసుకుంటే దీని వల్ల ఉపయోగాలు తెలుస్తాయి. ఇది ప్రేక్షకులకి కథపై ఆసక్తిని కలుగజేయడంతో పాటు, సమస్య క్రమంగా అభివృద్ధి చెందేలా చేయడంలో కీలకపాత్ర పోషిస్తుంది. ఉత్కంఠ వల్ల కథాభివృద్ధి వ్యూహాత్మకంగా వుండి కథా నిర్మాణం పటిష్ఠంగా వుంటుంది.

అరిస్టాటిల్: గ్రీకు తత్త్వవేత్త 'అరిస్టాటిల్' అభిప్రాయం ప్రకారం ఉత్కంఠ ఆనందం లేదా విషాదం అనే రెండు భావనల్లో ఏదో ఒక దాన్ని తనలో ఇముడ్చుకుని వుంటుంది. ఇది తనలో ఇముడ్చుకున్న భావనకి అనుగుణంగానే కథ వ్యూహాత్మకంగా అభివృద్ధి చెందుతుంది.

సమతౌల్యంగా అభివృద్ధి చెందుతున్న సంఘర్షణ ఫలితమే ఉత్కంఠ, అంటే దీన్లో ఇరుపక్షాలకి గెలవడానికి సమప్రాధాన్యం వున్నప్పుడే ఉత్కంఠ పతాకస్థాయిని చేరుతుంది. కథకుడు ఒక్క పక్షం వైపే నిలబడి పక్షపాతం వహిస్తే కథలో ఉత్కంఠ ఏర్పడదు, ఇలాంటి కథల్ని వినోదమో (శాస్త్రీయ పరిభాషలో చెప్పిన అర్థం కాకుండా సినీ పండితులు వాడే అర్థంలో Entertainment), హాస్యమో ఒడ్డున పడేయాలి. ఈ మధ్యన

Blog Archive

▼ 2012 (7)
▼ August (1)
స్క్రీన్‌ప్లే ఉపకరణాలు : ఉత్కంఠ
► May (6)
► 2010 (7)

About Me



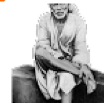
Aaditya Chowdary Mulpuri

Those that know do,Those that understand teach.

View my complete profile

My Blog List

గురుకులం



అఖిలాండకోటి బ్రహ్మాండ నాయక రాజాధిరాజ యోగిరాజ పరబ్రహ్మ సమర్థ సద్గురు శ్రీ శిరిడీ సాయినాథ మహారాజ్ కీ జై - ఓం శ్రీ సమర్థ సద్గురు సాయినాథాయ నమః *శిరిడీ సాయి బాబా జీవితంలో ముఖ్యఘట్టాలు*: 1.మొదట 16 సంవత్సరాల బాలుడిగా ప్రకటితమైన సంవత్సరం - 1854(వేప చెట్టు - ప్రస్తు...

2 years ago

ప్రకృతి & సౌందర్యం



కల్లోలం... - కలలు.. నిజం కావు ఎందుకో తెలీదు.. కల మధురం, ఐనా ఆయుష్షు అల్పమే అని తెలీదు.. తెలిసీ తెలియని వాస్తవాలే కలలై...కరుగుతాయని తెలీదు.. నిదుర లేదాక స్వప్న...

1 year ago

ప్రణతి



12.దత్తావధూత సమర్థ సద్గురు నాయుడు స్వామి మహారాజ్ (లక్ష్మీ పురం, కర్నూలు జిల్లా) - నమోస్త్వనంతాయ

విడుదలైన పెద్ద హీరోల చిత్రాలన్నీ ఈ కోవలోనివే - ప్రారంభంలో అవసరం కోసం విపరీతమైన విలనీ, కథ ముందుకు సాగినా కొద్ది పేలవమైపోయి చివరికి హీరో ముందు నిస్తేజమైపోతుంది. అందుకే సంఘర్షణలో ఎప్పుడూ సమప్రాధాన్యత అవసరం.

ఉత్కంఠ - పరస్పర విరుద్ధ (విపరీత) భావనలు (Paradox): ఉత్కంఠతో కూడిన కథల వల్ల సినిమాని మరోసారి చూచే ప్రేక్షకులు వుండరని ఒక వాదన వుంది. ఎందుకంటే ఉత్కంఠ ఒక్కసారి అనుభవించాక కథలో ఏం జరగబోతుందో తెలిసిపోయి మొదటిసారి కలిగిన అనుభూతి తిరిగి కలుగదనేది వీరి అభిప్రాయం. అసలు సినిమాని మళ్లీ మళ్లీ చూడాలనుకునే ప్రేక్షకులుండరని కొందరు సిద్ధాంతీకరించారు వీరి అభిప్రాయం ప్రకారం మనం చాలా విషయాలు త్వరగా మరిచిపోతుంటాం, అలాగే సినిమా కూడా చూచిన తర్వాత చాలా వరకూ మర్చిపోతాం కాబట్టి ఆ మరిచిపోయిన వాటిని తిరిగి చూడాలనుకునే వారు సినిమాని చూస్తారు. వీరు మళ్లీ మళ్లీ చూచే ప్రేక్షకులు ఎలా అవుతారు? అని వీరంటారు. ఐతే రష్యన్ మనస్తత్వ శాస్త్రవేత్త 'బ్లూమా జైగార్నిక్' దీన్ని మరొక విధంగా నిర్వచించారు.

జైగార్నిక్ ప్రభావం(1968): మనస్తత్వ శాస్త్రంలో నిష్ణాతుడైన ఈ శాస్త్రవేత్త అభిప్రాయం ప్రకారం "మనుషులు సాధారణంగా అసంపూర్ణంగా ఒదిలివేసిన లేదా అంతరాయం కలగడం వల్ల నిలిచిపోయిన పనుల్ని గుర్తుంచుకున్నంతగా, పూర్తి అయిన పనుల్ని గుర్తుంచుకోరు" అంటారు. దానికి ఉదాహరణగా ఒక విద్యా సంవత్సరంలో చదువుని మధ్యలో ఆపేసిన విద్యార్థులు గుర్తుంచుకున్నంతగా చదువుని పూర్తి చేసినవారు గుర్తుంచుకోరని గుర్తుచేస్తారు.

ఐతే సినిమాల్ని మళ్లీ మళ్లీ చూచే ప్రేక్షకులు వుండరు, చూచి మర్చిపోయిన వాటిని గుర్తుకు తెచ్చుకోడానికే సినిమాని మళ్లీ చూస్తారనే వారి వాదన లోపభూయిష్టమైనదిగా కనిపిస్తుంది. ఎందుచేతంటే ఒక విషయం మనం అనుభవిస్తున్నప్పుడు అది మనకెంత ఆనందాన్ని ఇచ్చిందనేదే ఇక్కడ మనిషి పరిగణనలోకి తీసుకుంటాడు. ఈ ఆనందం అవసరంగా మారినప్పుడు మనిషి ఆ విషయాన్ని పదే పదే అనుభవించాలని తాపత్రయపడతాడు.
ఉదా : సిగరెట్ మళ్లీ మళ్లీ త్రాగాలనిపించడం దగ్గర నుండి మొదలుపెడితే ఇంట్లో మనం ఇష్టపడిన రుచికరమైన వంటకం పదేపదే తినడం వరకూ దీని వ్యాప్తి వుంది. జీవితంలో భాగమైన సినిమాలకి మాత్రం దీన్నుండి మినహాయింపు ఎందుకు వుంటుంది? ఇన్ని C.D. షాపులు ఎందుకు వెలుస్తాయి? T.V ల్లో విజయవంతమైన చిత్రాలు ప్రదర్శించబడినపుడు వాటినెందుకు ప్రేక్షకులు మళ్లీ మళ్లీ చూస్తున్నారు?

ఉత్కంఠ గురించి దీన్ని పండించడంలో చేయి తిరిగిన 'హిచ్‌కాక్' - "కథలో ఏదో విపరీతమో (మనం ఊహిస్తున్న దానికి వ్యతిరేకమైనది) లేదా మనం మంచి అనుకున్నదానికి ఏదైనా విపత్తో సంభవిస్తున్నప్పుడు కథని దగ్గరగా గమనిస్తూన్న ప్రేక్షకుడు, పాత్రలకంటే కథ గురించి ఎక్కువ వివరాలు తెలుసుకుంటాడు. జరగబోతున్నది తనకి తెలుసు అనుకుంటున్న లేదా అలాంటి నమ్మకం వున్న ప్రేక్షకుడు జరగబోయేదాన్ని నియంత్రించే శక్తి తనకి లేక ఉత్కంఠకి లోనవుతాడు" అన్నారు.

ప్రకటనలతో ప్రేక్షకుడ్ని ఆకర్షించి చిత్ర ప్రదర్శనాశాలలకి రప్పించవచ్చుగాక, కాని ఒక్కసారి ఆట మొదలైన తర్వాత ప్రేక్షకులకి కథపై బలమైన ఆసక్తి కలిగించి, ఆ ఆసక్తిని చివరి వరకూ నిలిపివుంచే స్తోమత(లేదా సత్తా) దర్శకుడికి/రచయితకి వుండాలి. సినిమా అనేది కాలంపై ఆధారపడిన కళ. కాలంలో ప్రయాణం సందర్భాన్ని బట్టి భారంగానూ, వేగంగానూ గడుస్తుంది. సినిమాకి వచ్చిన ప్రేక్షకుడ్ని మనం చెప్పాలనుకున్న విషయం చెప్పే వరకూ కథకి కట్టిపడెయ్యడం సామాన్యమైన విషయంకాదు. ఇది దాదాపు అసాధ్యం. కాబట్టే ప్రపంచ సినిమా రంగంలో విజయాల శాతం నూటికి పది శాతంలోపే వుంది. మరి కష్టసాధ్యమైన ఈ పని సులభతరమవ్వాలంటే కథ రూపకల్పన ప్రేక్షకుడ్ని రెండు స్థాయిల్లో సంతృప్తి కలిగించాల్సి వుంటుంది. అవి
1.జిజ్ఞాస (Inquisitive Nature) దీన్ని ఉపకరణంగా చెప్పుకునేప్పుడు 'ఉత్సుకత' (Curiosity) అంటాం.
2.భావోద్వేగ స్థాయి (Emotional Level) దీన్ని ఉపకరణంగా చెప్పుకునేప్పుడు 'సంసర్గం' లేదా సంబంధం (Concern) అని అంటాం.

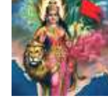
1.జిజ్ఞాస (Inquisitive Nature): ఇది మనం వున్న ప్రపంచంలో మనకి ఆసక్తిని కలిగించే అంశం గురించి తెలుసుకోవాలనే ఉత్సుకత వల్ల జనిస్తుంది. ఇది చిక్కు ప్రశ్నలు సంధించడం వాటికి సరైన సమాధానాలు చూపించడంలాంటిది. సినిమా చూస్తున్నప్పుడు మనం కథా ప్రపంచంలో వుంటాం కాబట్టి ఈ విశ్వజనీన సూత్రం కథలో పాత్రల్ని సమస్యలోకి దించడం, తర్వాత ఆ పాత్రలు పూర్తిగా సమస్యలో చిక్కుకుపోవడమో లేదా వాటి నుండి బయటపడటమో చేసే విధంగా సన్నివేశాలను రూపొందించడంగా వుంటుంది. కథలో వచ్చే ప్రతి మలుపు మన ఉత్సుకతని పెంచుతుంది.

కథానాయక పాత్ర అపాయకర సన్నివేశాల్లో చిక్కుకుని బయటపడినప్పుడు మనం ఆ దృశ్యాలని సంభ్రమాశ్చర్యాలతో చూస్తాం. సన్నివేశం జరుగుతున్నప్పుడు ఇప్పుడెలా? తర్వాత ఏం జరుగుతుంది? ఇలాంటి ప్రశ్నలు మన మనసుని తొలిచేస్తుంటాయి. ఇలాంటివే ఒకదాని తర్వాత ఒకటిగా వచ్చే సన్నివేశాలు మనకి కథపై ఆసక్తిని కలిగించి మనం కథని ముగింపు వరకూ ఉత్సుకతతో వీక్షించేలా చేస్తాయి. కథని ఉత్సుకతతో చూస్తున్న

సహస్రమూర్తయే సహస్రపాదాక్షి శిరోరుబాహవే సహస్రనామ్నే పురుషాయ శాశ్వతే సహస్రకోటి యుగధారిణే నమః మహాముని మౌన ప్రభోదాకృత దక్షిణామూర్తి వేదవేదాం...
6 months ago

భక్తి & భగవంతుడు

3/A.భగవంతుడు (ఆధ్యాత్మికం) - విఘ్నేశ్వరునికి - సరస్వతి మాతకి నమస్కారం - శ్రీ గురుభ్యో నమః గురుదేవులు సమర్ధ సద్గురు సాయినాధ మహరాజుకి, దత్తావధూత సమర్ధ సద్గురు నాయుడు స్వామి మహ...
4 months ago

భాష & భావన

స్పందన - శాంతి, స్వచ్ఛత, అణకువ, విధేయత ఇస్లాం పదానికి అర్థం అరబిక్ పదం సలేమా నుండి పుట్టిందిది... నువ్వెక్కడ పుట్టావు.. ఎక్కడ పెరిగావు.. నీ మూలమేది.. ఈ దేశం తిండి...
4 months ago

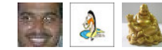
సాహితీ వనం

భావన - యుగాలు క్షణాలై కాలం గతించిపోనీ, నేను నీవను భావన, నీలో కరిగిపోనీ. - మూల్పూరి. ఆదిత...
1 year ago

Followers

Join this site
with Google Friend Connect

Members (3)



Already a member? Sign in

ప్రేక్షకుణ్ని మన అధీనంలోకి తీసుకుని అతనికి మనం చెప్పాలనుకున్న విషయం చెప్తాం - దీన్లో భాగంగా అతన్ని ఒక్కోసారి నవ్విస్తాం, ఒక్కోసారి ఏడిపిస్తాం, భయపెడతాం, ఏది ఏమైనప్పటికీ ముగింపు వరకూ (మనం చెప్పాలనుకున్న ది చెప్పేవరకూ) అతను వేచి వుండేలా చేస్తాం. ఆసక్తిని కలిగించడం వేచి చూచేలా చేయడం ఇదే అతన్ని ఒకరకమైన తన్మయత్వంలోకి తీసుకెళుతుంది. ఇది ప్రేయసీ ప్రియుల ప్రేమ వ్యవహారాన్ని పోలివుంటుంది.

2.భావోద్వేగ స్థాయి (Emotional Level): మనిషి మనసు మంచిని మాత్రమే స్వీకరించే విధంగా రూపొందించబడింది. మనిషిలో ఎప్పుడైతే అహం, స్వార్థం ప్రవేశిస్తుందో తన మంచేమిటో తనకి తెలుసు అనుకోవడం మొదలుపెడతాడు ఇదే అన్ని సమస్యలకి మూలం. మనిషి తానెలాంటి పరిస్థితుల్లో వున్నప్పటకీ తనున్న ప్రపంచంలో విలువలు ఏ స్థాయిలో వున్నాయి? ధర్మాచరణ ఎలా వుంది? దానికి ప్రామాణికం ఏమిటి? వీటిని ఆచరించేవారు వున్నారా అని ఆసక్తిగా గమనిస్తూనే వుంటాడు. స్వేచ్ఛ, సమానత్వం, జీవించే హక్కు, న్యాయం, ప్రేమ, సత్యం ఇలాంటి విలువల పట్ల సాధ్యమైనంత వరకూ మంచినే చూడాలనుకుంటాడు. మనిషి ఏ విషయమైనా ఇది తనకి మంచి చేయదు అని తలచినప్పుడు ఆ విషయాన్ని స్వీకరించడానికి విముఖత చూపించడమేగాక, తనకి మంచి చేసే విషయం పట్ల సులువుగా ఆకర్షితుడవడం మనం గమనించవచ్చు.

ఇదే విధంగా ప్రేక్షకులు స్వభావికంగానో లేదా వివేకంతోనో కథా ప్రపంచంలో పాత్రల్ని అవి చేసే చర్యల ద్వారా అంచనా వేస్తారు. చూస్తున్న వాడిలో మంచిని గ్రహించే లక్షణం సహజంగా వుంది కాబట్టి చెడు నుండి మంచిని వేరు చేసి మంచిని ప్రత్యేకంగా చూడటం మొదలుపెడతాడు. ఇది విలువైన వాటిని గుర్తిస్తూ విలువలేని వాటి పట్ల విముఖత చూపడమే. కథలో మంచికి కేంద్రస్థానం ఎక్కడ వుందా అని ఆలోచిస్తే అది కథానాయకుడే అని తెలుస్తుంది. ఒక్కసారి ధర్మాన్ని ఆచరించే వాడ్ని గుర్తించిన తర్వాత అతన్ని ఆరాధించడం మొదలుపెడతాం. దీనికి కారణం మనం మంచివారం అని మన మీద మనకున్న నమ్మకం మాత్రమే కాక, మంచిని గుర్తించే లక్షణం మనలో స్వాభావికంగా వుండటం వల్ల దానితో తాదాత్మ్యం చెందాలని చూడటం కూడా. ఐతే ఇది మంచి అని మనం ఎలా నిర్వచించగలం? ముందు చెడుని ఇది చెడు అని గుర్తిస్తే ఏదైతే చెడు కాదో అది స్వతహాగా మంచి అవుతుంది. కథానాయకుడెపుడూ స్వతహాగా మంచి పక్షానే వుంటాడు కాబట్టి అతనే మంచికి కేంద్రబిందువు అవుతాడు. .

మరి ఈ పైన చెప్పుకున్న రెండు విషయాల వల్ల ప్రయోజనం ఏమిటి అంటే? ఈ రెండు విషయాలు ప్రేక్షకులకి కథపై ఆసక్తి కల్గించేలా చేసే మూడు దారుల్ని ఏర్పాటు చేస్తాయి. అవి..

1. మర్మం లేదా రహస్యం (Mystery) 2.ఉత్కంఠ (Suspense) 3.నాటకీయ విపర్యయం (Dramatic Irony)

1.మర్మం (Mystery): మిస్టరీ కథల్లో ప్రేక్షకులకన్నా, కథలోని పాత్రలకి ఎక్కువ వివరాలు తెలుస్తాయి. ఇది ఉత్సుకత (Curiosity) అనే ఉపకరణం మాత్రమే వుపయోగించడం వల్ల ఏర్పడుతుంది. కథనం ప్రారంభం అవకముందు జరిగిన కథలో (పూర్వకథ - Backstory) ఒక సంఘటనని లేదా వాస్తవాన్ని కథకుడు దాచి వుంచుతాడు. ఇప్పుడు దృష్టిని మళ్లించే ఆధారాలు కొంచెం కొంచెం అందజేస్తూ ఇతర పాత్రలపై అనుమానం కలిగించి వాస్తవాల్ని మరుగు పరుస్తూ కథపై అంతకంతకీ ఆసక్తి పెంచుకుంటూపోతాడు. మర్డర్ మిస్టరీ కథల్లో ఇవి రెండు రకాలుగా వుంటాయి.
1.అంతరంగిక రహస్యం (Closed Mystery) 2.బహిరంగ రహస్యం (Open Mystery)

1.అంతరంగిక రహస్యం (Closed Mystery): పూర్వకథలో హత్య జరుగుతుంది. ఎవరు చేసారనేది గోప్యంగా వుంచబడుతుంది. ఈ కథల్లో వుండే సంప్రదాయక పద్ధతి ప్రకారం కనీసం ముగ్గురు అనుమానితులు వుంటారు. వీరిలో ఎవరు హత్య చేసారనే విషయం పై నిర్ధారణకి రాలేము. ఈ సందిగ్ధత వల్ల ప్రేక్షకులు సహజంగా హంతకుడెవరనే నిర్ధారణకు రాలేరు. అసలు రహస్యం చివరి వరకూ గోప్యంగా వుండి, ముగింపులో బయటపడుతుంది.
ఉదా: అన్వేషణ.

2.బహిరంగ రహస్యం (Open Mystery): దీన్లో హత్య జరుగుతుండగా చూస్తాం కాబట్టి హంతకుడెవరో మనకి తెలిసిపోతుంది. కనీసం ముగ్గురు వ్యక్తులపై అనుమానం కలిగే విధంగా ఆధారాలు సృష్టించబడి వుంటాయి. అసలు హంతకుడు ఫలానా అని కథలో ఇతర పాత్రలకి ఏ విధంగా తెలుస్తుంది? అనేది ఇక్కడ ముఖ్యం.
ఉదా: జానీ గద్దార్

2.ఉత్కంఠ (Suspense): దీన్లో పాత్రలు (ముఖ్యంగా ప్రధానపాత్ర), ప్రేక్షకులు ఇరువురి మధ్య ఐక్యత (Empathy) వుంటుంది. కారణం కథ గురించి ప్రేక్షకులకి ఎంత తెలుసో, పాత్రలకీ అంతే తెలుసు, అంటే కథ అభివృద్ధి చెందుతుండగా సమాచారం లభ్యమవుతుంది అని అర్థం. ఉత్సుకత, సంసర్గం రెంటినీ సమపాళ్లలో కలపడం వల్ల ఉత్కంఠ ఏర్పడుతుంది. 90% చిత్రాలు ఈ కోవలోకి వచ్చేవే. దీన్లో మర్డర్ కథల్లోలాగా వాస్తవాల గురించి ఆసక్తి ఏర్పడక చివరికి ఏమవుతుంది? ఎవరు గెలుస్తారు? ఇదంతా ఇతను ఎలా సాధిస్తాడు? అనే అంశాలపై ఉత్సుకత ఏర్పడుతుంది. ఇతను ఎలా సాధిస్తాడు? అంటున్నప్పుడు ఇతనిపై మనకి ప్రత్యేక అభిమానం ఏర్పడటానికి కారణం ఏమిటి? అతనితో మనకి ప్రత్యేకమైన అనుబంధాన్ని రచయిత/దర్శకుడు కలుగజేయడమే. దీనివల్లే మన

భావోద్వేగాల్ని కథలో పెట్టుబడిగా పెడతాం. పెట్టుబడి పెట్టాం కాబట్టి ఉత్కంఠకి లోనవుతాం. అంటే దీన్లో ఒక్కో వాస్తవం ప్రధానపాత్ర తెలుసుకుంటూ పోతుండగా మనమూ దానితో పాటే ప్రయాణిస్తూ సమాచారం తెలుసుకుంటాం. కథ ఎప్పుడు ఏ మలుపు తీసుకుంటుందో తెలికపోవడం వల్ల ఇలాంటి కథల్లో భవిష్యత్తుపై సందిగ్ధత ఏర్పడుతుంది. ఇది ముగింపు వరకూ మనల్ని పట్టి వుంచుతుంది.
ఉదా: మాయాబజార్ (క్లాసిక్ సినిమాలన్నీ), శివ.

3.నాటకీయ విపర్యయం (Dramatic Irony): దీన్లో ప్రేక్షకులకి, పాత్రలకన్నా ఎక్కువ వివరాలు తెలుస్తాయి. ఇది ప్రధానపాత్రపై ప్రేక్షకులకి ఎక్కువ మమకారాన్ని కల్గించడం ద్వారా వారిరువురి మధ్య ఒక గాఢమైన సంబంధం ఏర్పడటం వల్ల కథపై ఆసక్తి కలుగుతుంది. ఈ కథల్లో ఉత్సుకత పూర్తిగా నిర్లక్ష్యం చేయబడుతుంది అంటే కథలో మనం తెలుసుకోవల్సిన వాస్తవాలు వున్నప్పటికీ పాత్రపై మనకున్న ప్రత్యేక అనుబంధం దృష్ట్యా మనకై మనమే వాటిని నిర్లక్ష్యం చేస్తాం. సాధారణంగా ఈ కథలు ముగింపు దగ్గర మొదలవుతాయి. అంతిమ ఫలితం ప్రేక్షకుడికి ముందే తెలిసిపోవడం వల్ల భవిష్యత్తులో జరగబోయే సంఘటనల గురించి అతనికి అవగాహన ఏర్పడుతుంది. ఈ అవగాహనే అతన్ని ఉత్కంఠకి లోనుచేయక ప్రధానపాత్ర యొక్క శ్రేయస్సు గురించి భయాందోళనలకి గురయ్యేలా చేస్తుంది. మనం ఇష్టపడే పాత్రకి తెలియని ఒక విషయం మనకి ముందే తెలిసిపోయి, అది ఆ పాత్ర శ్రేయస్సుకి ముప్పు కలిగించేది అయ్యి ఇప్పుడు ఆ విషయం పాత్రకి తెలిసిపోతున్నప్పుడు మనమెంత భయాందోళనలకి గురవుతామో అనే సంఘటనలే ఈ కథల్లో మనకి ఎదురవుతాయి. ఒక్కోసారి ప్రధానపాత్ర దీన్లో కాస్త చెడు గుణాలు కలిగి వున్నప్పటికీ, అవి అలా ఎందుకు ఏర్పడ్డాయో మనకి తెలియడం వల్ల ఆయా గుణాల్ని మనం అంగీకరిస్తాం. ప్రధానపాత్ర చెడ్డదైతే దాన్ని గమనిస్తూ ఇతర మంచి పాత్రల పట్ల మన సానుభూతి వ్యక్తం చేస్తాం. ఇలాంటి కథలు సాధారణంగా మనిషి ఇలా ఎందుకు మారాడు అనే కోణంలోంచి చూచేవిగా వుంటాయి.
ఉదా: All About Eve (1950).

ఈ మూడు అంశాలు [1. మర్మం లేదా రహస్యం (Mystery) 2.ఉత్కంఠ (Suspense) 3.నాటకీయ విపర్యయం (Dramatic Irony)] కలిపి కూడా కథల్ని నడపొచ్చు. ఈ మూడిటిని సంపూర్ణంగా అర్థం చేసుకుని సమర్థవంతంగా ఉపయోగించుకున్న దర్శకుడు హిచ్‌కాక్ ఆయన సినిమాలన్నిటిలో ఈ మూడంశాలు సమర్థంగా వినియోగించబడటం వుండటం మనం గమనించవచ్చు.

ఉదా: North by Northwest (1959), Frenzy (1972).

ఇక్కడ క్రింది సినిమాల్లో ప్రారంభ సన్నివేశాల్లో Mystery, Suspense, Dramatic Irony ఎలా వుపయోగించారో చూద్దాం.

1.Mystery: Jurassic park

ఈ సన్నివేశంలో గేట్‌కీపర్‌ని ఏదో జంతువు చంపేస్తుంది. ఈ జంతువు విషయం గోప్యంగా వుంచారు. ఇది రాకాసి బల్లుల కథ అని తెలిసినప్పటికీ ప్రేక్షకుడి ప్రస్తుతం ఏం జరుగుతుందో తెలిసే అవకాశం లేదు. కానీ ఈ సన్నివేశంలో జరుగుతున్నదేమిటో దాన్లో పాత్రలకి మాత్రం తెలుసు.

2.Suspence: The Matrix

ఈ చిత్రంలో మొదట ట్రినిటీ, ఏజెంట్స్ మధ్య పోరాట సన్నివేశాలతో కథ ప్రారంభం అవుతుంది. ఐతే విషయం మనకి పూర్తిగా అర్థం కాదు. హీరో పరిచయం జరిగాక అతను కూడా మనలాంటి ఆలోచనా విధానంలో వుంటాడు....తన చుట్టూఏం జరుగుతుందో అర్థంకాని స్థితిలో అతనుంటాడు. క్రమంగా హీరో తెలుసుకుంటూ పోతుంటే మనమూ అవసరమైన సమాచారం తెలుసుకుంటాం. మొదటి సన్నివేశం అలా ఎందుకు రావాలి అనే వివరణ కోసం 12 Sequenses వ్యాసం చూడండి

3.Dramatic Irony: All about Eve

నాటకరంగంలో వర్ధమాన నటి ఈవ్ ఉత్తమనటి పురస్కారాన్ని గెలుచుకుంటుండగా కథ మొదలవుతుంది. ఈవ్ హారింగ్టన్ సాధించిన ఈ విజయం అనూహ్యం. నాటకరంగ ప్రముఖులందరికీ ఈమె ఈ పురస్కారం గెలుచుకోవడం అయిష్టంగా వున్నట్లు తెలుస్తుంది.ఇలా ముగింపు దగ్గర ప్రారంభమైన ఈ కథ మొదట్లో నాటకరంగంలో గొప్పనటియైన మార్గోకి అభిమానిగా వున్న ఆమె క్రమంగా ప్రస్తుత స్థితికి ఎలా చేరుకుందో తెలియజేస్తూ, ఆమె ఉన్నతికి సహాయపడిన వారు తెలుసుకున్న సత్యాన్ని గురించి తెలియజేస్తుంది. ఈమె మొదట ఉత్తమనటిగా పరిచయం అయిన సంగతి మనకి తెలుసు, తర్వాత అభిమానిగా పరిచయం అవుతుంది చివరలో గొప్ప నటి అవబోతుందని మనకి తెలుసు, అంతే కాక ఈ చిత్రంలో ఇతర పాత్రలకి తెలియని ఎన్నో వివరాలు మనకి ముందే తెలిసిపోతూ కథపై ఆసక్తి అంతకంతకూ పెరుగుతుంది.

ఆదిత్య చౌదరి.మూల్పూరి
(greenlong2498@gmail.com)

Posted by Aaditya Chowdary Mulpuri at 9:17 PM 

Recommend this on Google

2 comments:



sharma August 13, 2012 at 9:44 AM

vivaranga raasaaru, konni sandehaalu theeraayi. good post!

Reply Delete


ఆదిత్య చౌదరి.మూల్పూరి August 13, 2012 at 2:41 PM

Thanks @ Sharma

Reply Delete

Enter your comment...

Comment as: Aaditya Chowdary Mulpuri (Google) Sign out

Publish Preview Subscribe by email

Links to this post

Create a Link

Home Older Post

Subscribe to: Post Comments (Atom)

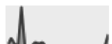
haram



kudali



Total Pageviews


2,532



cc

- Live Traffic Feed



A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh viewed "పురుష లక్షణం: రచయిత పరిచయం" 8 mins ago

A visitor from Munich, Bayern viewed "పురుష లక్షణం" 19 days 9 hours ago

A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh left "పురుష లక్షణం" via 3.bp.blogspot.com 21 days 1 hour ago

A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh viewed "పురుష లక్షణం" 21 days 1 hour ago

A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh left "పురుష లక్షణం: May 2012" via 4.bp.blogspot.com 24 days 23 hours ago

A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh left "పురుష లక్షణం: స్క్రీన్‌ప్లే ఉపకరణాలు : సమస్య & సంఘర్షణ" via 4.bp.blogspot.com 25 days ago

A visitor from Hyderabad, Andhra Pradesh left "పురుష లక్షణం: May 2012" via 4.bp.blogspot.com 25



Ethereal template. Powered by Blogger.

